DE

Pot de Vin

Wir leben in unsicheren Zeiten. Seit dem Coup besteht ein Machtvakuum. Jeder, vom mächtigen Aristokraten bis hin zum Kleinganoven, versucht, die Gunst der Gilden zu gewinnen. Diese zu erhalten, bedeutet, die vier einflussreichsten Personen der Stadt zu bestechen, zu bedrohen und über sie Bescheid zu wissen. Doch der richtige Zeitpunkt zum Zuschlagen muss geschickt gewählt werden. Neuigkeiten verbreiten sich schnell und keine Gilde will ihren guten Ruf einbüßen… solange sie nicht Kapital daraus schlagen kann!

Das Ziel von Pot-de-Vin ist es, durch das Gewinnen einzelner Runden Sets bestimmter Gilden-Symbole zu sammeln. Sammle die passende Anzahl an Symbolen, um die meisten Punkte zu erhalten. Joker können einer beliebigen Gilde hinzugefügt werden, doch behalte immer den Pot-de-Vin (13) im Blick: Sammelst du sie nicht alle, erhältst du empfindlichen Punktabzug.

Spielmaterial

64 Karten in folgender Verteilung:

52 Karten mit vier Personen (je 13 Karten), die die vier einflussreichen Würdenträger der Stadt repräsentieren:

Aldo ***Pietra*** ***Enzo*** ***Ugo***

Die 52 Karten sind wie folgt unterteilt:
6 Gilden auf den Karten mit den Zahlenwerten 4 bis 12;

Adels-Gilde

Künstler-Gilde

Händler-Gilde

Handwerker-Gilde

Ritter-Gilde

Assassinen-Gilde

16 neutrale Karten mit den Zahlenwerten 1 bis 3 und 13;

? Karte
(Joker, Zahlenwert 1)

+2 Karte
(Punktbonus, Zahlenwert 2)

-2 Karte
(Punktabzug, Zahlenwert 3)

Pot-de-Vin Karte
(höchste Karte, Zahlenwert 13)

6 Spielhilfen

6 Schatztruhenkarten

1 Spielplan

24 Bestechungsjuwelen

1 Wertungsblock

Spielaufbau

(für 3 bis 5 Spieler; den Spielaufbau für 6 Spieler findest du auf Seite 7)

Jeder Spieler erhält die in der unten stehenden SPIELAUFBAU-Tabelle angegebene Anzahl an Bestechungsjuwelen.

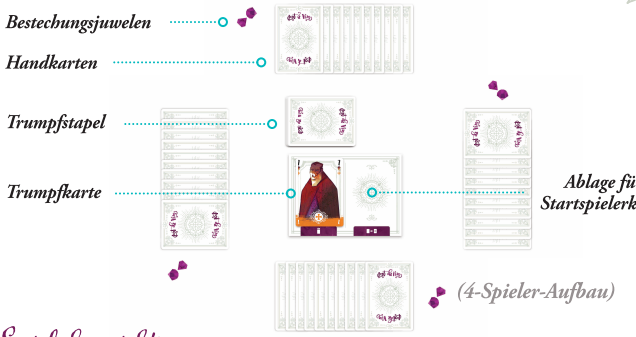
Die 52 Karten werden gemischt und die in der SPIELAUFBAU-Tabelle angegebene Anzahl an Karten wird als verdeckter Stapel in die Spielfeldmitte gelegt. Dies ist der TRUMPFSTAPEL, der die maximale Anzahl zu spielender Runden vorgibt.

Die oberste Karte des Trumpfstapels wird aufgedeckt und zeigt die Trumpfkarte der Runde an.

Die übrigen Karten werden entsprechend der SPIELAUFBAU-Tabelle an die Spieler verteilt:

SPIELAUFBAU-Tabelle

Anzahl der Spieler	*Anzahl der Karten im Trumpfstapel*	*Anzahl der Karten für jeden Spieler*	*Anzahl der Bestechungsjuwelen für jeden Spieler*
3	**16**	**12**	**4**
4	**12**	**10**	**2**
5	**12**	**8**	**4**



Spielübersicht

Die Anzahl der Runden wird durch die Karten im Trumpfstapel festgelegt. In der ersten Runde wird der Startspieler zufällig bestimmt. In den weiteren Runden wird derjenige Spieler zum Startspieler, der die vorherige Runde gewonnen hat.

Zu Beginn jeder Runde muss der Startspieler eine Karte aus seiner Hand ausspielen und damit seinen Zug beenden. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler muss danach eine der folgenden Aktionen ausführen:

In diesem Zug passen, indem ein Bestechungsjuwel abgegeben wird. Wählt der Spieler diese Aktion, spielt er in dieser Runde keine Karte aus. Besitzt der Spieler keine Bestechungsjuwelen mehr, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.

Eine Karte mit der gleichen Person wie auf der Karte des Startspielers ausspielen. Will der Spieler eine Karte ausspielen, MUSS er eine Karte mit der gleichen Person wie der Startspieler *(erste ausgespielte Karte)* ausspielen. Besitzt der Spieler keine Karte mit dieser Person, darf er eine beliebige Karte ausspielen.

Die Runde wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle Spieler einen Zug ausgeführt haben *(Passen oder Ausspielen einer Karte)*. Danach endet die Runde.

In jeder Runde bestimmt die vom Trumpfstapel aufgedeckte Karte in der Spielfeldmitte, welche Person in dieser Runde Trumpf ist. Ein ausgespielter Trumpf sticht jede Karte mit einer der anderen drei Personen darauf.

Bestimmt nun den Sieger der Runde:

1. **Falls die Spieler nur Karten mit derselben Person wie der Startspieler ausgespielt haben,** gewinnt der Spieler, der die höchste Zahl ausgespielt hat;

2. **Falls die Spieler Karten mit unterschiedlichen Personen – jedoch keinen Trumpf – ausgespielt haben,** gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert der gleichen Person, die der Startspieler ausgespielt hat;

3. **Falls die Spieler Karten mit unterschiedlichen Personen – inklusive Trumpf – ausgespielt haben,** gewinnt der Spieler, der die Trumpfkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat.

Der Sieger einer Runde erhält alle Karten und Bestechungsjuwelen, die in dieser Runde ausgespielt wurden. Dies beinhaltet die eigene ausgespielte Karte, ausgespielte Karten der anderen Spieler und die aufgedeckte Karte vom Trumpfstapel. Die gewonnenen Karten werden um 180° gedreht, nach Gilden-Symbolen sortiert und offen in separate Spalten vor dem Spieler abgelegt. Wurden Bestechungsjuwelen ausgespielt, legt der Spieler diese auf seine Schatztruhenkarte.

Alle neutralen Karten wie Joker, Pot-de-Vin (13), +2 und -2 werden in eine separate Spalte gelegt.

Nachdem der Sieger der Runde seine Karten sortiert hat, wird eine neue Karte vom Trumpfstapel aufgedeckt. Diese Karte bestimmt den Trumpf der nächsten Runde.

Der Sieger der Runde wird neuer Startspieler und eine neue Runde beginnt.

Besitzt ein Spieler keine Handkarten mehr, werden die verbliebenen Bestechungsjuwelen des Spielers aus dem Spiel entfernt.

Hat der Sieger der Runde keine Karten mehr übrig, so wird der nächste Spieler in Spielerreihenfolge der neue Startspieler.

Spielende

Sobald keine Karte mehr vom Trumpfstapel gezogen werden kann, endet das Spiel.

Besitzt ein Spieler Joker, so müssen diese nun nach den folgenden Regeln in beliebige Spalten angelegt werden:

Joker müssen beliebig an eine Spalte mit einem Gilden-Symbol angelegt werden, es dürfen keine Joker übrig bleiben.

Eine Gilde darf niemals mehr als einen Joker enthalten.

Joker können keine eigene Gilde aus Jokern bilden.

Kann ein Joker nicht nach diesen Regeln angelegt werden, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Wertung

Jeder Spieler zählt die Siegpunkte jeder Gilde. Die folgende Tabelle sowie die Wertungskarten geben die erhaltenen Siegpunkte an.

KARTEN	SIEGPUNKTE
1 Gilden-Symbol	1
2 gleiche Gilden-Symbole	3
3 gleiche Gilden-Symbole	6
4 gleiche Gilden-Symbole	-1
5 gleiche Gilden-Symbole	-3
6 gleiche Gilden-Symbole	-6
7 gleiche Gilden-Symbole	10
8 gleiche Gilden-Symbole	15

Addiere/Subtrahiere danach die Punkte der Punktbonus- und der Punktabzugskarte(n) sowie der Pot-de-Vin-Karte(n). Dies erfolgt entsprechend der folgenden Tabelle.

KARTEN	SIEGPUNKTE
1 Pot-de-Vin	-1
2 Pot-de-Vin	-3
3 Pot-de-Vin	-6
4 Pot-de-Vin	10

Addiere zum Schluss noch einen Siegpunkt für jeden erhaltenen Bestechungsjuwel auf der Schatztruhenkarte.

Wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat. Herrscht danach immer noch ein Gleichstand, gewinnt, wer die meisten Bestechungsjuwelen besitzt. Bei einem erneuten Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Teamspiel

(empfohlen ab 4 erfahrenen Spielern)

In einem 4-Spieler-Spiel werden 2 Teams gebildet, bei 6 Spielern werden 3 Teams gebildet.

Die Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber, sodass nie zwei Spieler eines Teams nacheinander eine Karte ausspielen.

Der Sieger einer Runde erhält die Karten und legt sie vor sich aus. Es darf keine Karte zum Teampartner gelegt werden. Jeder Spieler organisiert seine erhaltenen Karten vor sich.

Besitzen am Ende des Spiels beide Teammitglieder Karten der gleichen Gilde, werden nur Punkte für die Reihe mit weniger Gilden-Symbolen gewertet. Die Joker werden hinzugefügt, nachdem die Reihen ausgewählt wurden.

***Team-Wertung* = +1 +3 +1 -3 +6 +2 = 10**

Alle anderen Regeln und die weitere Endwertung bleiben unverändert.

Spiel mit 6 Spielern

Bei 6 Spielern werden 3 Teams gebildet.
Wählt zufällig einen Startspieler aus.

Mische alle 52 Personenkarten und teile den ersten drei Spielern je 8 Handkarten aus. Die anderen Spieler erhalten je 9 Handkarten.

Die restlichen Karten bilden den verdeckten Trumpfstapel.

Jeder Spieler erhält 4 Bestechungsjuwelen.

Die drei Spieler mit 9 Handkarten wählen jeweils eine ihrer Handkarten aus und legen diese auf den Trumpfstapel.

Der Trumpfstapel wird gemischt, die erste Karte wird aufgedeckt und die Person wird zum Trumpf der ersten Runde.

Gewinnt ein Spieler eine Runde, nimmt er alle Karten bis auf die Trumpfkarte. Diese bleibt in der Tischmitte liegen. Die nächste Karte vom Trumpfstapel wird auf die vorherige Trumpfkarte gelegt und bestimmt den Trumpf der nächsten Runde.

Sobald der Stapel der Trumpfkarten aufgebraucht ist, werden die offenen Trumpfkarten gemischt und bilden den neuen Trumpfstapel. Dies wird in der 5. und der 9. Runde erfolgen.

Das Spiel endet, wenn der Trumpfstapel zum dritten Mal aufgebraucht wurde, d. h. nach 12 Runden.

Die Regeln der Endwertung entsprechen denen eines 4-Spieler-Teamspiels.

Impressum

Autoren: Warny Marcano und Fel Barros
Illustrationen: Weberson Santiago
Grafiken: Luis Francisco
Übersetzung: Board Game Circus: Alexander Lauck, Daniel Theuerkaufer
Lektorat: Board Game Circus: Sylke Kriwaczek

Verlag: ThunderGryph Games
Produktmanager: Gonzalo Aguirre Bisi
Modelle: Erick Rafael Tosco
Grafik: Daniel Oswaldo Tosco
Projektkoordinator: José David Ortega
Webseite: www.thundergryph.com

© 2017 ThunderGryph Games & Mandala Jogos. Alle Rechte vorbehalten.